

REDES, REDES Y MÁS REDES

Miquel Barceló

Hace ya casi dos años, en el *Temporal* de julio/agosto de 2007 (BYTE 141), les hablaba de *Second Life*, ese mundo virtual alternativo con tan gran éxito que había llegado incluso a los periódicos y a los telediarios. En realidad, *Second Life* era sólo uno más, el más exitoso en aquel momento, de los muchos MMORGP (*Multiuser Massive Online Role Play Game*), juegos de rol masivos y multiusuario, disponibles en la red.

Fuera como fuere, en *Second Life* se emulaban algunas de las características del mundo real, en particular y de manera destacada la economía (venta y compra de terrenos incluida), el arte y la propiedad intelectual, el transporte y la comunicación, el sistema educativo, la propaganda política y un largo, larguísimo etcétera que iba creciendo con el tiempo.

Pero, ¡ay!, las modas tienden en nuestros tiempos a ser fugaces. Ahora ya no se habla de juegos masivos de rol en la red, la moda actual en Internet son las "nuevas redes sociales" como *MySpace* o *Facebook*.

La diferencia es que en *Second Life* se trataba de la interacción de los avatares de los usuarios mientras que en las nuevas redes sociales en Internet, los usuarios raramente dejan de ser ellos mismos y las informaciones que "cuelgan" graciosamente en la red (fotografías, videos, comentarios, etc.) pasan por ser reales y no específicamente inventadas para la ocasión.

MySpace, por ejemplo, es un portal web que se presenta como un espacio para la interacción social en el cual los perfiles personales de los usuarios pueden organizar redes de amigos, grupos, blogs e intercambiar fotografías, videos, música y un largo etcétera. Para todo ello, *MySpace* incluye, entre otras herramientas, un sistema propio de correo electrónico y un buscador interno. Es, se nos dice, la séptima página más visitada en la web y se ha convertido en un lugar de encuentro e intercambio para muchos, en especial adolescentes. Fue creada en 2003 (estaba viva cuando *Second Life* alcanzó su auge...) y parece que experimenta un crecimiento del orden de unos 230.000 usuarios al día (Wikipedia dixit). Contando con los lapsos temporales habituales en la red de redes, es evidente que *MySpace* tiene mucho futuro y no sólo en lo social. También en lo económico: hoy es ya propiedad de la News Corporation de Robert Murdoch, una de las grandes compañías mundiales de comunicación.

La otra gran red social (entre otras muchas existentes...), que según parece superó en usuarios a *MySpace* a mitad de 2008, es *Facebook*, creada inicialmente en la Universidad de Harvard por el estudiante Mark Zuckerberg, y que se presenta como una herramienta social (*social utility*) que "pone en contacto a personas y a sus amigos con otras personas que trabajen y estudien cerca de ellos". Muy activa en inglés en Estados Unidos Canadá y Gran Bretaña, a partir de inicios de 2008 ha proporcionado acceso en francés, español y alemán para incrementar el número de usuarios que había llegado ya entonces a los 120 millones.

Si los adolescentes (y bastantes adultos ya...) corren para "colgar" sus videos de vacaciones en YouTube en una sorprendente dejación de su derecho a la intimidad, parece lógico ese paso de los "avatares" seguramente falsos de *Second Life* a los personajes tal vez "reales" de *MySpace* y *Facebook*, los nuevos espacios de relación social, los nuevos barrios en los que hacer amigos e intercambiar opiniones, experiencias y todo tipo de actividades.

Se trata de una nueva red social ajena al contacto realmente directo de las personas con sus cuerpos físicos. Aunque ya han aparecido algunos problemas: a finales de 2008 se

registraron actos de vandalismo en una fiesta convocada en *Facebook* por Georgina Hobday de Brighton (Gran Bretaña). Y también se empiezan a registrar problemas de seguridad con virus informáticos que se difunden, según se dice, porque los usuarios de *Facebook* parecen convencidos de que en esa red social sólo hay buenas personas y todos son amigos y, en esa confianza, pocos toman las normales precauciones de seguridad imprescindibles en Internet.

Realmente, en Internet, todos somos adolescentes, ya que el uso popular de la red de redes no tiene ni siquiera veinte años...